게임 뮤직 비디오를 즐기는 방법.

IWAO OTSUKA

게임 뮤직 비디오를 즐기는 방법.

IWAO OTSUKA

차례

게임 뮤직 비디오를 즐기는 방법.
이와오 오츠카

소개.

이 책의 목적.

움직이는 예술 작품으로서의 게임 뮤직 비디오의 아름다움을 세상에 소개한다.
게임 뮤직 비디오의 평가 방법을 탐구한다.
게임 뮤직 비디오를 분석하고 비평하는 관점을 확립한다.

게임 뮤직 비디오의 구체적인 사례.

이 책에서는 다음과 같은 사례가 사용됩니다.

아이돌 마스터 밀리언 라이브! 극장판.
공식 동영상.
게임 유저의 플레이 영상. 고해상도 동영상. 4K60fps 해상도 동영상.

조사 진행 방법.

(1)
분석 관점의 내용을 일반화합니다. 구체적인 사례에서 분석 관점의 상층부를 펴냅니다. 동영상 유형의 분류. 분석적 관점의 명확화. 콘텐츠의 체계화.
실제 동영상을 하나씩 보면서 그 자리에서 생각나는 포인

트를 최대한 많이 나열하고 분류하여 요약 형식으로 정리 합니다.

(2)
조사할 때 유의할 점
같은 곡이라도 플레이어의 선호도와 설정에 따라 캐릭터와 코스튬의 배치는 영상마다 달라집니다.
각 영상에 등장하는 인원은 다를 수 있습니다. 적은 인원이 출연하는 경우도 있고, 많은 인원이 출연하는 경우도 있습니다.
동영상에는 일반 동영상과 특별 어필 동영상의 두 가지 유형이 있습니다.
인터넷에서 볼 수 있는 동영상은 게임 운영 회사의 공식 동영상과 플레이어의 오리지널 플레이 동영상의 두 가지 유형이 있습니다. 일부 곡의 경우 공식 동영상이 없습니다.

각 곡에 대한 개별 평가는 캐릭터와 코스튬의 변화에 따라 달라지며 그대로하기에는 번거 롭습니다. 이를 위한 방법을 고안할 필요가 있습니다. 예를 들어 평가 대상을 공식 영상으로 고정해야 합니다. 화면 해상도 측면에서는 플레이어 자신의 영상이 더 인상적입니다.

(2-1)
음악의 가변 요소.
노래 속 캐릭터. 각 캐릭터의 의상. 캐릭터와 연결된 노래 목소리.

(2-2)
노래의 변하지 않는 요소.
무대 장비. 무대 연출. 음악. 가사. 노래 멜로디. 댄스 안무와 몸동작.

현재 이슈.

기존 게임 사용자의 관심은 캐릭터, 성우, 노래, 가사 및 의상에 치우쳐 있습니다. 영상 표현의 핵심인 무대의 메커니즘, 캐릭터의 표정, 안무, 춤 동작, 카메라 워크 등은 상당히 정교함에도 불구하고 게임 유저들은 이에 대한 관심이 크지 않습니다. 게임 유저들은 캐릭터 게임 시나리오, 음악 게임 스코어링, 성우 라이브 연기를 쫓아가는 데 몰두하기 때문에 영상 표현에 큰 관심을 기울이지 않고 높은 수준의 영상 표현에 대해 인식하지 못합니다.
현재 게임 뮤직비디오에 대한 수요는 낮은 편입니다. 공식 영상은 해상도가 너무 낮아 내용을 보기 어렵고, 내용을 파악하기도 어렵습니다. 공식 영상만 보고 평가하기 어렵습니다.
고해상도 게임 뮤직 비디오는 그 아름다움이 압도적입니다. 마치 움직이는 예술 작품과도 같습니다. 높은 수준의 디테일과 완성도로 만들어집니다. 누구나이 비디오를 보면 이것을 깨달을 수 있습니다.
게임 뮤직 비디오는 고해상도 4K 비디오로 시청하는 것이 바람직합니다. 영상의 우수성을 대중화하기 위해 게임 사업자는 4K60fps 영상과 같은 공식 고해상도 영상을 적극적으로 공개하거나 다운로드하여 판매하도록 장려해야합니다. 이를 달성할 필요가 있습니다.

총평

기대되는 점. 요약.

컴퓨터의 성능을 활용하여 각 캐릭터의 춤 동작이 100% 완벽하게 정렬되어 있습니다. 실제 인간과는 비교할 수 없는 완벽한 군무를 즐길 수 있습니다. 각 캐릭터는 필요에 따라 별도의 동시 및 인터랙티브 동작을 수행할 수도 있습니다.
각 캐릭터의 춤 동작은 허벅지 안쪽을 감싸는 매우 여성스러운 동작으로 남성들에게도 매력적입니다.
각 캐릭터의 댄스 안무는 역동적이며 노래와 가사에 잘 어울립니다. 안무에 맞춰 춤을 추는 라이브 댄서들은 매우 능숙합니다.
각 캐릭터의 얼굴은 각자의 개성을 가지고 있으며, 캐릭터 수가 많기 때문에 보는 재미가 있습니다.
각 캐릭터의 얼굴과 눈 표정 디자인은 독특하고, 똑똑하고, 깨끗하고, 맑고, 아름답고, 귀엽고, 여성 스럽습니다.
각 캐릭터의 목소리는 따로 녹음해도 뚜렷하고 각 캐릭터의 목소리는 독특하고 유쾌하며 귀엽습니다.
각 캐릭터의 의상은 다양하고 화려하고 아름답고 정교하며 몸의 움직임과 마찬가지로 실제 사람에게서 보는 것처럼 느껴질 정도로 사실적입니다.
컴퓨터로 생성된 각 캐릭터의 손가락, 발, 엉덩이의 움직임은 실제 사람의 움직임을 완벽하게 재현하여 매우 높은 수준의 완성도와 품질을 자랑합니다.
춤을 위한 무대 제작은 인공 스크린 없이는 결코 할 수 없는 대담하고 과장된 작업입니다. 무대 조명은 비현실적이지 않고 아름답기만 합니다.
음악은 다양하며 조화로운 음악부터 진지한 음악까지 다양한 종류의 음악을 즐길 수 있습니다.
아이돌을 실존 인물이 아닌 가상 캐릭터로 만들어 팬이라면 누구나 자유롭게 아이돌과 소통하고 독점할 수 있습니다.

캐릭터의 얼굴과 표정, 노래, 동작, 의상 등은 모두 각 분야의 전문가들이 완벽한 분업화를 통해 제작하여 캐릭터 제

작의 모범 사례와 궁극적인 완성도를 달성합니다. 캐릭터는 성적으로 매력적이고 매력적입니다. 분업의 대가로 캐릭터는 가상이기 때문에 살과 피가 섞일 수 없습니다. 동시에 무대와 장비의 가상화로 인해 무대 제작은 물리적, 재정적 제약에서 벗어나 재미있는 기믹으로 가득하고 화려하고 훌륭하게 완성 된 역동적이고 대규모 시설이되었습니다.
다양한 개성을 가진 많은 캐릭터가 등장하며, 시청자는 자신이 좋아하는 캐릭터 조합을 자유롭게 선택하고 좋아하는 의상을 입혀 자신이 좋아하는 무대와 노래를 실현할 수 있습니다.
캐릭터의 신체적 움직임은 실제 라이브 댄서의 움직임을 컴퓨터가 손끝 하나하나까지 정확하게 캡처하거나 디자이너가 수정을 가하는 방식으로 충실하게 재현할 수 있습니다.
캐릭터의 표정은 음악과 가사에 맞춰 디자이너가 순차적으로 생성하며, 컴퓨터는 모든 것을 적절하게 재현할 수 있습니다.

각 동영상에 대한 권장 분석.

음악의 특징.
무대의 특징.
캐릭터 외형의 특징.
캐릭터 의상의 특징.
캐릭터 배치의 특징.
캐릭터 표정.
캐릭터 댄스 안무의 특징.
댄스 다이내믹의 특징.
캐릭터 노래의 특징.

실제 동영상 평가. 샘플 사례.

평가할 동영상의 시리즈명. 아이돌 마스터 밀리언 라이브! 극장 데이즈.

별이 빛나는 멜로디
https://www.youtube.com/watch?v=4IORlm3VBfs

곡의 특징. 장조이며 전체적으로 밝습니다. 비교적 차분하지만 후반부는 상당히 활기차다.
무대의 특징. 밤에 공연하도록 설계되었습니다. 무대를 비추는 조명이 밝아지고 어두워집니다. 배경의 여러 개의 거대한 스테인드 글라스 창문이 서양식 디자인으로 일렬로 밝게 빛납니다.
캐릭터 등장: 다섯 명의 캐릭터가 가로줄로 등장합니다.
캐릭터 의상. 제가 본 영상에서는 각 캐릭터마다 의상이 달랐는데, 정교한 서양식 디자인으로 아름답고 전반적으로 화려하고 귀여웠습니다.
캐릭터 배치: 주인공을 전면에 두고 다섯 명의 캐릭터가 삼각형으로 배치되어 있습니다.
캐릭터 표정. 캐릭터의 표정은 공연 내내 밝고 차분해야 합니다.
캐릭터 댄스 안무. 큰 손동작, 몸을 회전하는 활발한 움직임, 마지막에 별 모양의 기호 그리기.
댄스 역학의 특징. 처음에는 조용해야하지만 중간에는 활동적이되고 그대로 유지되어야합니다.
캐릭터 노래의 특징. 각 캐릭터는 밝고 선명한 목소리로 노래해야 합니다. 각 캐릭터가 혼자 노래하는 부분과 모든 캐릭터가 함께 노래하는 두 부분이 있어야 합니다.

평가 요약.

캐릭터의 의상은 깨끗하고 아름다워야 합니다. 화려하고, 다양한 패턴이 있어야 하며, 보기에 인상적이어야 하고, 작은 디테일까지 아름답고 완벽하게 마무리되어야 합니다. 각 캐릭터의 아름다운 옷과 머리 장식의 다양한 색상과 디자인은 다양성, 아름다움, 귀여움, 화려 함, 사실감을 결합하여 훌륭합니다. 캐릭터의 의상이 매우 귀엽고 아름답고 매력적입니다.
캐릭터의 움직임은 실제 인간 수준까지 디테일 측면에서 완벽합니다. 다양한 움직임으로 지루할 틈이 없습니다. 캐릭터의 움직임은 매우 활동적이며 높은 수준의 운동 능력과 신체 능력을 재현하며 섬세하고 대담한 움직임이 모두 능숙하게 만들어져 보는 재미가 있습니다. 움직임 제스처가 음악 및 가사와 완벽하게 연결되는 것을 보는 것은 훌륭했습니다.
캐릭터의 표정은 매우 생생합니다. 눈, 눈썹, 입의 움직임은 실제 라이브 가수처럼 보일 정도로 사실적이지만 귀엽고 아름다운 디자인으로 변형되어 반복해서 봐도 질리지 않습니다. 캐릭터의 얼굴 표정은 기쁨, 진지함, 친절함 등 실제 감정을 사실적으로 표현하여 노래의 세계로 깊이 빠져들게 합니다.
등장인물 간의 대화는 잘 짜여진 제스처 조합으로 표현되어 사실적이고 재미있으며 매력적입니다.
무대의 구조는 매우 아름답고 화려하게 보이는 대규모의 혁신적인 장치이며 조명과 구조물은 수정처럼 매끄럽고 단단하게 빛나기 때문에 몇 번을 봐도 질리지 않습니다.
캐릭터의 노래는 매우 잘 제어되고 음역대가 넓고 목소리가 아름답고 노래와 가사의 내용을 따라 가며 안정적으로 표현할 수있어 실제로 목소리를 전문으로하는 전문 성우와 가수의 작품입니다. 여러 사람이 등장하는 영상에서는 각 캐릭터의 다양한 개별 목소리를 걱정없이 즐길 수 있으며, 표현력이 뛰어나서 듣기에 질리지 않습니다. 노래에 맞춰 캐릭터의 노래도 다양하게 변하기 때문에 지루할 틈이 없습니다.
다양하고 혁신적이며 놀라운 시점을 가진 카메라 워크는

때로는 무대의 뛰어난 작품과 등장 인물의 몸짓과 표정을 최대한 가까이에서 확대하여 보여주고 때로는 조감도에서 노래가 진행되는 지점의 중앙에 빠르고 확실하게 접근합니다.
무대의 전체적인 구성과 여러 등장인물의 배치가 매우 조화롭습니다.

라이어 루즈
https://www.youtube.com/watch?v=MmpGjalFu6o

음악의 특징. 마이너 키로 되어 있으며 전체적으로 어둡습니다. 음악은 비교적 차분하지만 때때로 음정이 불안정하게 변동하고 후반부는 상당히 활기차다.
무대의 특징. 밝고 끊임없이 변화하는 빛의 광선. 초현대적인 빨간색 구조물이 무대 곳곳에 눈에 띄게 배치되어 있습니다. 화면 전면에는 자체 와드가 있습니다.
캐릭터 등장: 5명의 캐릭터가 앞줄과 뒷줄로 나뉘어 일렬로 등장하며, 주인공은 앞줄 중앙에 위치합니다.
캐릭터 의상. 제가 본 영상에서는 솔로곡을 담당하는 주인공이 정교한 서양식 의상을 입고 있는데, 아름답고 성숙하고 섹시한 모습이 매우 눈에 띄었습니다.
캐릭터 배치: 다섯 명의 캐릭터가 앞뒤로 일렬로 늘어서 있으면서 무대를 조금씩 움직이고 있습니다.
캐릭터 표정. 솔로로 노래하는 주인공은 노래하는 내내 진지하고 심각한 표정을 지어야 합니다.
캐릭터 댄스 안무. 캐릭터는 비교적 차분한 분위기를 유지하면서 무대에서 작은 단위로 반복적으로 움직이고 회전합니다.
댄스 다이내믹의 특징. 큰 변동이 없으며 비교적 차분한 상태를 유지합니다.
캐릭터 노래의 특징. 주인공 한 명이 맑고 성숙한 목소리로 시종일관 솔로 스타일로 노래하며 가끔 목소리를 높입니다.

평가 요약.

캐릭터의 제스처가 전체적으로 영리하고 세련되며 미묘한 감정 표현이 돋보이며, 특히 노래가 끝날 때의 제스처가 놀랍고 흥미롭다.
캐릭터의 의상과 움직임이 매우 섹시하고 혁신적이며 매력적이며 캐릭터의 신체 라인과 팔다리의 아름다움을 아름답고 숨막히게 표현합니다.
캐릭터의 몸 동작은 전체적으로 부드럽고 사랑스러우며 높은 수준의 운동 능력과 아름다움으로 가득합니다.
캐릭터의 얼굴 표정은 눈썹, 시선, 머리 흔들기 등의 정밀한 움직임을 통해 강인함, 진지함, 감정적 고통 등 깊은 감정의 끊임없는 변화와 변동을 안정적으로 표현할 수 있습니다. 인간 정신의 움직임을 충실히 재현하여 가상의 존재임에도 불구하고 살아 있는 듯한 기묘하고 놀라운 느낌을 줍니다.
캐릭터의 목소리의 변화는 예상치 못한 절묘하고 절묘하며 살과 피의 감정을 재현 할 수 있으며 명확하고 아름답습니다. 시종일관 성숙하고 어른스러운 매력이 가득하고 시간이 금방 지나갑니다.
무대의 구성은 비현실적이며 미래의 감각과 같은 알 수없는 놀라움이 느껴지고 색상은 참신하고 반짝이며 청결 함, 영리함, 복잡성 및 높은 수준의 구성이 결합되어 훌륭합니다. 빛과 독특한 경계의 표현은 부드럽고 눈부시며 아름답습니다.
카메라 워크의 각도는 시시각각으로 끊임없이 다양하게 변하는데 질리지 않습니다. 카메라 워크는 시청자가 보고 싶은 것을 누수 없이 연속적으로 포착할 수 있었으며, 높은 완성도와 만족도를 보여주었습니다.

불안한 마음에 불을 지폈습니다.
https://www.youtube.com/watch?v=utClLPShrwk

노래 톤의 특징. 처음부터 끝까지 마이너 키로 어둡게 해야 합니다. 후반부에는 상당히 활기차 야합니다.
무대의 특징. 희미한 노란색으로 무대를 비추는 조명은 노래가 진행됨에 따라 밝기와 어두움이 크게 바뀝니다. 무대 전체가 복잡한 모양의 입체, 주로 직선으로 덮여 있습니다. 배경 창문 밖에서 크고 밝은 불꽃이 눈에 띄게 타오르며 뒤쪽과 앞쪽에서 무작위로 뿜어져 나옵니다.
캐릭터 외형의 특징: 다섯 명의 캐릭터가 수평선으로 배치됩니다.
캐릭터 의상. 제가 본 영상에서 각 캐릭터는 아름답고 성숙하며 섹시해 보이는 정교하게 디자인된 서양식 의상을 입고 있었습니다.
캐릭터 배치: 다섯 명의 캐릭터는 영상 내내 일직선으로 정렬되어 있지만 마지막에는 그룹 스타일로 바뀝니다.
캐릭터 표정. 주인공의 표정은 시종일관 진지하고 단호하며 결연한 모습입니다.
캐릭터 댄스 안무. 모든 캐릭터가 공연 내내 함께 춤을 추며 미묘한 박수, 회전, 진동 동작으로 성적 매력을 강조하는 댄스를 선보입니다.
댄스 다이내믹의 특징. 주인공은 전체적으로 크고 단호하며 명확한 동작을 수행해야 합니다. 전체 춤을 마무리하는 마지막 인상적인 동작.
캐릭터 노래의 특징. 각 캐릭터는 솔로와 코러스를 차례로 맑고 성숙하며 아름다운 목소리로 노래해야 합니다.

평가 요약.

무대 배경의 뜨거운 열기, 분출하는 불길의 강렬함과 그것이 가져오는 불안정하고 원초적인 감정들을 아름답게 표현했다. 캐릭터 내면의 열정의 강렬함을 반영하고 표현한 것이죠.

무대의 어둠과 뿜어져 나오는 화염의 밝기가 강한 대비를 이루며 관객에게 강한 자극과 감동, 임팩트를 선사하는 데 성공했습니다.
각 캐릭터 의상의 독특한 화려함은 매우 눈에 띄며 높은 수준의 참신함, 완벽함, 아름다움, 개성 및 매력으로 가득 차 있습니다. 각 캐릭터의 의상은 뚜렷한 차이로 인해 다양한 색상과 디자인은 물론 다양한 조합이 가능합니다.
무대 전체의 어둠, 화염의 강도, 주인공의 시선의 날카로움, 캐릭터의 강하고 단호한 목소리, 캐릭터의 표정의 심각함과 거칠음, 단호하고 빠른 목과 팔의 흔들림 등 캐릭터의 신체 움직임 표현, 캐릭터의 심리적 내면의 감정과 강한 결단력과 의지 표현은 이러한 여러 표현의 동시 조합을 통해 고도로 실현됩니다.
여러 캐릭터의 팔, 손, 손끝, 어깨, 엉덩이의 작은 움직임의 조화는 각 캐릭터의 성적으로 위험한 유혹과 그 이면에 있는 여성에 대한 본질적인 두려움, 내면의 깊은 어둠을 표현하는 데 매우 효과적입니다. 이는 각 캐릭터가 노래하는 사이를 끊임없이 넘나들며 여러 캐릭터의 몸을 360도 회전하는 카메라 워크에 의해 안정적으로 포착됩니다.
이 영상은 빠르게 시청할 수 있으며 처음부터 끝까지 지루함이나 지루함 없이 시청자의 흥미를 유발하고 높은 관심을 유지합니다.

드림 트래블러
https://www.youtube.com/watch?v=T9vJkxpG_HI

곡의 특징. 메이저 키로 전체적으로 밝고 화사합니다. 비교적 차분하지만 후반부는 상당히 활기차다.
무대의 특징. 조명이 항상 밝습니다. 밝은 회색의 심플하고 모던한 디자인. 다양한 색상의 별이 반짝이는 기믹이 많이 배치되어 있고 귀여운 로켓 기믹이 움직입니다.
캐릭터 외형은 5명의 캐릭터가 가로로 줄지어 있습니다.
캐릭터 코스튬. 제가 본 영상에서는 모두 검은색, 주로 갈

은 디자인의 서양식 포멀하고 정교한 의상을 입고 있었는데, 깔끔하고 전반적으로 무겁고 부드러 우며 밝은 무대 배경 앞에서 매우 인상적이었습니다. 모두 반투명하게 보이는 검은색 타이츠를 입고 있습니다.
캐릭터 배치: 기본적으로 다섯 명의 캐릭터가 일렬로 늘어서 있지만 노래가 진행되는 동안 각 캐릭터가 개별적으로 앞뒤로 움직입니다.
캐릭터 표정. 모든 캐릭터의 표정은 노래 내내 밝고 경쾌합니다.
캐릭터 댄스 안무의 특징. 각 캐릭터의 경쾌하고 가볍게 튀어 오르는 춤과 손가락을 쭉 뻗은 큰 몸짓과 손동작으로 무대 전체에 화려하고 밝은 에너지를 지속적으로 전달합니다.
댄스 다이나믹의 특징. 팔과 손가락을 활용한 큰 제스처와 손동작, 다리를 튕기는 등 운동적이고 활동적인 동작이 연속적으로 펼쳐집니다.
캐릭터 노래 기능. 각 캐릭터, 특히 주인공은 밝고 맑은 목소리로 맑은 느낌으로 노래해야 합니다. 공연은 각 캐릭터의 솔로 파트와 모든 캐릭터의 합창 파트로 나누어 진행해야 합니다.

평가 개요.

여러 등장인물들이 모두 몸에서 발끝까지 무겁고 부드러운 검은색 의상을 맞춰 입고, 모두 함께 경쾌하고 경쾌한 춤사위로 스프링 점프를 반복하며 춤을 추는 모습은 보는 재미가 있고 끝까지 흥미를 유지할 수 있어야 합니다.
무대 전체가 밝은 회색 톤으로 통일되어 있는데, 이는 모든 등장인물이 입고 있는 검은색 의상의 통일성과 등장인물들의 동작이 일사불란하게 움직이는 통일성과 조화를 이룬다.
스케일감과 역동성이 넘치는 캐릭터들의 몸짓의 연속성, 캐릭터들의 표정에서 느껴지는 귀엽고 발랄함의 지속성,

꿈과 희망의 실현을 유쾌하게 노래하는 가사의 내용, 장조를 바탕으로 처음부터 끝까지 따뜻하고 두터운 사운드를 가진 밝은 음악의 내용, 무대 배경의 화려하고 밝게 빛나는 별들과 기믹, 무대 배경의 밝게 빛나는 별들이 조화를 이룬다. 무대 배경에 밝고 화려하게 빛나는 별들의 기믹과 귀여운 로켓의 성공적인 회전과 분출로 고속 상승하는 기믹은 영상 콘텐츠를 처음부터 끝까지 밝고 긍정적으로 만들고, 시청자는 미래의 성공에 대한 희망과 긍정적 인 도전 정신을 강하게 느낄 수있어 시청자의 심리를 활기차고 명랑하며 긍정적으로 만듭니다. 또한 시청자의 정신을 활기차고 경쾌하며 긍정적으로 만듭니다.
여러 캐릭터가 번갈아 가며 부르는 노래, 번갈아 가며 부르는 노래가 가져다주는 목소리의 다양성, 각 성우나 가수가 노래를 컨트롤하고 목소리를 사용하는 능숙하고 예상치 못한 방식은 듣는 재미가 있으며, 듣다 보면 질리지 않을 것입니다.
카메라 워크는 노래가 전달되는 타이밍에 맞춰 캐릭터의 정면, 측면, 후면을 번갈아 보여주며 처음부터 끝까지 다양한 시점을 연출하고, 마지막에는 노래가 진행되면서 전체 무대와 모든 캐릭터의 의상과 동작을 통일감 있게 감상할 수 있어 다양성과 통일성을 동시에 즐길 수 있습니다.
카메라 워크는 각 캐릭터의 손, 손끝, 발끝의 세밀하고 특징적이며 통통 튀고 역동적인 움직임을 정확히 짚어내고 확대할 수 있어 음악의 스케일, 무대 구성, 캐릭터의 춤, 캐릭터의 세밀한 움직임의 숙련도를 동시에 연속적으로 즐길 수 있습니다.

게임 뮤직 비디오의 스토리에 대한 평가 점수.

시청자가 게임 뮤직 비디오의 스토리가 재미있다, 흥미롭다, 지루하다고 판단하는 평가 점수입니다.

재미있고 느슨하며 따뜻한 스토리만을 좋아하는 시청자가 있는 반면, 진지하고 역동적이며 전투적인 스토리를 흥미롭다고 선호하고 느슨한 스토리는 받아들이지 않는 시청자도 있습니다.
다음 표는 시청자 유형 분류에 참고할 수 있는 시청자의 스토리 평가 포인트를 인터넷 게시판 등에서 볼 수 있는 평가 표현에서 추출하고 작성자의 주관에 따라 4가지 요소로 분류하여 요약한 것입니다.

평가의 주제.

가사와 스토리의 내용.
음악의 분위기, 무대 연출, 등장인물의 움직임과 표정. 스토리의 타임라인.

평가 포인트의 분류. 단순화 버전.

1
긍정-부정.

(1-1)
재미있다. 기분 좋음.
분노. 슬픔. 우울한 기분.

(1-2)
쾌활함.
우울함.

(1-3)
좋은 의도. 좋은 사람들. 의롭다.
악의적임. 나쁜 사람.

(1-4)

정직함. 진실함.
음모로 가득 차 있다. 배신자.

2
흥분이 있든 없든.

(2-1)
느슨하다. 느슨하다.
긴장된 상태.

(2-2)
고정된 상태. 편안함.
잘 움직인다. 바쁘다.

(2-3)
평화로운.
전투가 있다. 살인과 부상이 있습니다. 파괴.

(2-4)
사소한 것. 웃기다. 개그가 있다.
진지함. 진지함.

(2-5)
안심시키기 위해.
불안을 자극하다.

3.
좋은 이야기인지 아닌지.

(3-1)
따뜻해야 한다. 따뜻해야 한다.
차갑다. 차갑다.

(3-2)

감동적이어야 한다.
차갑다. 무심하다.

(3-3)
인간적이어야 한다. 젖은.
사업적인. 건조하다.

4
시간의 흐름.

(4-1)
시간, 플롯이 진행되지 않습니다.
시간, 플롯의 진행.

(4-2)
성장하지 않음.
성장하다.

(4-3)
일상이 되려면.
특별해지다. 특별한 사건과 사고의 발생.

(4-4)
평범함. 반복. 끝이 없다.
마지막 부분이 있다. 완전하다.

평가 포인트의 분류. 상세 분석 버전.

즐거움의 원천은 무엇인가요?

A.

가장 중요한 개념. 가장 중요한 개념. 상위 개념.

1.
최상위 개념. 첫 번째 상위 개념.

즐거움.

2.
두 번째 상위 개념.

(시청자 측면)
매력. Nice. 멋지다.
만족감. 성취감.
쾌적함. 즐거움.

(제작자 측)
능력. 유능함. 선함. 숙련도. 기량. 똑똑함. 매력. 우월함.

3.
세 번째로 중요한 개념.

(제작자 측면)
표현력.
완벽함. 완벽함. 품질.
솜씨의 정도. 헌신 정도.

(시청자 측면)
흥미도. 관심의 강도와 깊이. 몰입의 정도. 자극. 당신을 끌어당기는 힘. 절묘함. 충격. / 지루함. 실망감. 진부함.
공감. 동의. / 의견 불일치. 불일치.
감정. 감동하다. / 감동하다.

===
B.
표현 대상의 개념.

표현의 내용. 표현할 대상.
이분법의 존재. 생산자와 시청자의 선호도의 존재.

(1)

고도. / 낮은 임계 값.
난이도. / 용이성. 단순성. 가능함.
깊이. 심오함. / 얕음. 도달 가능성. 도달 가능성.

복잡성. / 단순성. 단순성.

(2)

시간성. 적시성. 시간의 흐름. / 항상 동일함. 일상성.
신선함. 참신함. 새로운 발견. 미래지향적. 미래의 잠재력.
/ 선례를 따르다. 전통성.
변화. 예상치 못한 발전. 놀라움. / 불변성. 영원.

지속성. 연속성. 불만족. 사용 수명. / 단명. 취약성.

안정성. / 불안정성. 가혹함.

(3)

성숙함. 성숙함. / 미성숙. 유치함.
처음. 처음. 미숙함. 낯설음. / 경험. 익숙함.
순수함. 상자 안에 있음. / 혼종성. 불순물. 닳아 없어짐.

(4)

정확성. / 부정확하다.

표적성. 정확한 정확성. 정확성. / 표적을 놓치다. 표적에서 벗어나다.
확실성. 재현성. / 반복 불가능성. 일회성.

커버 능력. 포괄성. 편재성. 모든 것. / 부분성.

통제할 수 있는 힘. 통제 가능성. / 통제 불가능.
부드러움. / 막힘.

꾸준함. / 건너뛰기. 생략.

안정감. / 불안감.

(5)

진실성. 진실성. 리얼리즘. / 거짓말.
날것. / 가공되지 않은 것. 가공된.

생동감. 활력. / 기계적인 자연. 인공성.
유기. / 무기 자연.
자연스러움. / 인공성.

가상성. 비현실. / 현실성.

내재적 본질. 본질. / 피상성.

충성심. 충성심. / 배신.

(6)

사회성. / 반사회성. 비사회성.
협동성. 사교성. / 사회화 거부. 고립. 개인 행동.

(7)

동시성. / 연결. 시간성.

동일성. 동의 가능성. / 모순성. 모순성. 갈등. 반대.
양면성. 양쪽의 프레젠테이션. / 한쪽만 제시.

선택 가능성. / 독창성. 선택의 부재.

(8)

아름다움. 아름다움. / 황량함. 추함.
선함. 의로운 것. / 나쁘다. 나쁨.
투명성. 명확함. 순수하다. / 흐리다. 더럽다.

(9)

조화. / 부조화.

통일. 일치하다. 통일성. / 다양성. 개성. 다채로움.

집단성. 집단성. 함께함. / 개성. 개별성.

친근함. 좋은 친구가 되는 것. 평화로움. / 대립. 공격성. 전투성.

건설성. 구성 가능성. / 단절성. 파괴성.

통제력. / 자유.

소속감. / 독립성.

우월감. 우월성. / 종속성. 열등감.
승리. / 도전적.
강인함. / 약하다.
지배하다. 억압하다. / 견디기 위해.
보호하다. / 충성심.
횡포하다. 위압적이다. 겸손하다. / 겸손하다.
일방주의. / 상호.
종속. 노예. / 독립. 자치. 저항. 중요성.

공격성. 공격성. / 차단성. 방어력.
능동적. / 수동적이다.
가학적이 되려면. / 마조히즘적이다.

(10)

공격성. / 수동성. 퇴행성.
긍정성. 희망. / 절망.

(11)

경이로움. 신비의 깊이. 미지의 존재. / 알려지다. 해결됨.

(12)

이동성. 활기. 활력. 역동성. 활기. 튀는. / 평온함. 평온함.
부동성.
신속함. / 여유로움.

민첩성. / 무거움.

(13)

지능. 명료성. 이해력. / 불명확성. 안티노미.

(14)

Magnitude. 웅장함. 대담함. 굉장함. / 작음. 섬세함. 섬세함.

힘. / 약점.

무한. / 한계의 존재.

(15)

부드러움. 부드러움. 온화함. / 경직성.
느슨함. 느슨함. / 심각도. 단단함. 단단함. 긴장감. 긴축.
유연성. / 형식. 일관성.

결단력. 결단력. 의지의 힘. / 의지의 약점. 결정을 피함. 변화하기 쉽다.
일관성. 관성. / 반복되는 변화. 편을 바꾸는 것. 기회주의적.

(16)

밝음. 빛. 광채. 눈부신. 반짝임. / 어둠. 어둠의 깊이.

따뜻함. / 차가움.

건조함. / 습함.

(17)

선명도. / 둥근 정도.
각도. 요철. 날카롭다. 돌출. / 부드러움. 둥글다. 평탄함.
눈에 띄다. 화려하다. 화려하다. / 냉정함.
귀여움. / 견고함.

(18)

진지함. 진지함. / 재미있음. 유쾌함.

(19)

위험함. 매혹성. / 안전.

(20)

개방성. / 폐쇄. 독점성.
개방성. 노출 가능성. 노출. 노출 가능성. 명백성. / 기밀성.
기밀성.

(21)

전체성. 전체에 대한 조감도. / 부분성. 부분적인 것만 취함.

(22)

풍요로움. 부유함. 부유함. / 가난.
사치. / 검소함.
낭비. / 절약.
관대함. / 돈을 갈구하다.

(23)

풍부한 반응. / 무응답.

감정성. 감정의 풍부함. 열정성. / 평온함. 무자비함. 감정 없음.
표현의 풍부함. / 무표정.

섹시함. 성적 매력. 성적 유혹. 성적 쾌락. 성적 절정. / 성적 무감각. 섹스리스. 성별이없는 존재. 성별이없는 존재.

각 이론.

무대. 장비. 트릭.

1.
요약.

규모 또는 크기.
동작 또는 변형.
색조와 밝기.

2.
무대의 위치.

전면.
중앙.

3.
무대의 모양.

(3-1)
가장자리.
중앙.

(3-2)
원 모양.
정사각형.

(3-3)
객석에 돌출부가 있는지 여부입니다.

(3-4)
넓음.
좁음.

4.
무대의 기믹.

예시.

전체 스테이지의 회전.
숨겨진 장치 또는 캐릭터의 모양.
정상으로 올라가기.
여러 층 사용.
철창에 감금되었다가 철창에서 풀려남.
개인 방의 문을 한꺼번에 열기.

5.
무대의 위치.

(5-1)방.
무대.

(5-2)야외.
고층 건물의 옥상.
별이 빛나는 하늘 아래.

야외 광장.

야외 모래 해변.
야외 바위 해변.

멋진 커피숍 앞.

6.
무대의 분위기.

(6-1)
밝은 분위기. 낮의 분위기. 맑은 분위기.
어두운 분위기. 저녁 또는 밤 분위기. 흐린, 비, 눈 내리는 대기.

(6-2)
추운 분위기.
따뜻한 대기.
뜨거운 대기.

(6-3)
화려한 분위기. 대중적인 분위기.
황량한 분위기. 거친 분위기. 어두운 분위기. 위험한 분위기.

(6-4)
유혹적인 분위기.

7.
무대의 구성.

(7-1)
오버행 또는 객석으로의 확장. 그 범위. 영역의 크기.
관객과의 밀접한 상호 작용. 가능 여부 또는 불가능 여부.

8.
무대의 특성.

(8-1)
조명.

(8-1-1)
특징적인 조명 색상. 눈에 띄는 조명 색상. 사용.

(8-1-2)
빛의 색 변화.
빛의 깜박임.
광선의 변화.
문자를 따라가는 광선.

(8-1-3)
빛의 행. 그 형성.

(8-1-4)
조명 장치. 그 유형.

///
불꽃.
불꽃놀이.
조명.
횃불.
전등.
스포트라이트.
햇빛.

(8-2)
창문.

(8-2-1)
기능 창.
스테인드글라스.

(8-3)
움직이는 기믹.

(8-3-1)
로켓 발사.

(8-3-2)
움직이는 화염.

(8-3-3)
색종이와 꽃잎, 색종이 조각과 춤.
강설과 강우.

(8-4)
벽과 가구.

(8-4-1)
색채의 화려함, 냉정함, 평온함.

(8-4-2)
디자인 스타일.

(8-4-2-1)
오래된 것들.
새로운 것. 현대.

(8-4-2-2)
서양식.
일본식.

(8-4-2-3)
주거 스타일. 거실.
사무실 스타일.

(8-5)
가구.

///
색상. 색상 매칭.
부드러움과 견고함.
크기.
귀여움.
갑옷의 정도.

음악.

(1) 유형 분류.
멜로디.
음향 효과.
악기. 악기 음색.

(2) 성격 특성.
(2-1)
밝거나 어둡다.
진지하거나 코믹하다.
긴장되거나 이완됨.

(2-2)
빠르거나 느림.
활기차거나 조용합니다.

(2-3) 문화적 배경.
서양, 동아시아, 일본 출신인가요?

(2-4)

작곡가의 특징과 성격.

카메라 워크.

1.
일반적인 논의. 분석의 관점.

무대나 캐릭터의 움직임 시퀀스 중 어느 부분을 잘라내어 확대해서 촬영해야 할까요?
또는 전체 무대를 조감도로 촬영하려면 어느 시점으로 시점을 이동해야 할까요?
이렇게 하면 완성된 영상에 어떤 영향을 미치나요?

2. 각 이론. 분류.
(2-1)
전체 무대 촬영. 오버헤드 뷰.
무대의 특정 부분을 촬영합니다.

(2-2)
원거리에서 촬영하기.
클로즈업 촬영.

(2-3)
모든 캐릭터 일괄 촬영.
여러 부분 캐릭터 촬영.
한 캐릭터만 촬영하기.

(2-4)
노래하는 캐릭터 촬영.
캐릭터가 큰 동작을 하는 장면 촬영.
인접한 동행 캐릭터의 보조 촬영.
움직이는 캐릭터 촬영.

캐릭터가 서로 상호작용하거나 상호작용하는 장면 촬영.

(2-5)
정면 촬영.
뒷모습.
옆모습.
천장에서 촬영.
오버헤드 샷.

(2-6)
(2-6-1)
캐릭터의 전신 샷.

(2-6-2)
캐릭터의 신체 부분 숏.

(2-6-2-1)
캐릭터의 몸통을 기준으로 정렬합니다.

///
얼굴 샷.
몸통 촬영.
의상 촬영.
영상.
손, 손가락, 발가락에 초점을 맞춥니다.

(2-6-2-2)
움직이는 캐릭터의 신체 부위만 촬영합니다.

///
얼굴 움직임 촬영.
손, 팔, 다리의 움직임을 촬영합니다.
공간 움직임 촬영.

(2-7)
현미경 촬영.

와이드 샷.

(2-8)
(2-8-1)
클로즈업.
클로즈업.
강조.

(2-8-2)
피사체에서 멀어지기.

(2-8-3)
평행하게 움직이면서 촬영하기.

(2-9-1)
고정된 시점으로 촬영하기.
시점을 이리저리 이동하기.

(2-9-2)
///
시점을 위로 이동하여 촬영합니다.
시점이 위를 바라보며 촬영합니다.

///
시점을 아래쪽으로 이동하여 촬영합니다.
아래를 내려다보는 시점으로 촬영합니다.

(2-9-3)
특정 방향에서 촬영합니다.

///
정면에서 촬영하기.
왼쪽에서 촬영하기.
오른쪽에서 촬영.
위에서 촬영.

아래에서 쏘기.

(2-10)
점진적인 변화.
급격한 변화. 갑작스러운 촬영.

(2-11)
원근과 초점 이동.

///
느린 움직임으로 촬영.
빠른 움직임으로 촬영하기.

(2-12)
화면 전환하기.
여러 카메라 시점 간 전환하기.

(2-13)
비디오 편집 및 스티칭.

///
영상의 길이를 일정 범위 내에서 제한하고 정렬하기 위해 영상을 자르는 작업입니다.
각 장면마다 다른 날짜와 타이밍에 테이크를 하고 촬영합니다.

게임 뮤직 비디오의 타겟 연령대.

나이든 캐릭터. 젊은 캐릭터. 가사에 나오는 말과 행동.
이를 바탕으로 게임 타겟 고객의 예상 연령을 결정합니다.

캐릭터.

주요 분석 관점. 요약.

1.
인원 수.

(1-1)
한 명입니까, 여러 명입니까?

2.
복장.

(2-1)
의상.
장식.

(2-2)
색조.
패턴.
원단의 질감.

(2-3)
움직임의 용이성.

(2-4)
일치하거나 분리되어 있나요?

3.

움직임.

(3-1)
제스처와 안무.
음악 및 가사와의 상호 작용 및 의미 반영.

(3-2)
정지 또는 이동.
저속 또는 고속?
한 사람? 그룹 또는 집단? 모두?

4.
노래하기.

(4-1)
솔로 또는 공동?

(4-2)
캐릭터의 음성 품질에 연결합니다.

///
목소리의 크기.
목소리의 섬세함.
목소리의 색상과 밝기의 움직임.

(4-3)
캐릭터의 표정과의 상호작용.

///
노래하는 표정의 움직임.

(4-4)
가사 내용.

///
밝나요, 어둡나요?

진지한가요, 코믹한가요?
활기차거나 조용한가요?

(4-5)
작곡가 또는 작사가의 특징 및 성격과의 연관성.

5.
캐릭터의 다양한 개성을 보장합니다.

시청자가 좋아하는 캐릭터를 하나 이상 찾을 수 있도록 한다.
이를 위해 분류 기준을 명확히 합니다.

정적 특성. 일반 토론.

1.
나이.

///
나이가 많나요, 적나요?
어린이인가요, 성인인가요?

2.
외모.

///
머리 색깔, 길이, 모양, 장식.
표정, 외모 및 움직임.
키, 몸무게, 체형.
신체의 움직임.

3.

생리적, 심리적, 사회적 배경.

///
출신, 양육 환경, 성향의 부유함 또는 빈곤함.
뿌리, 성장 환경, 성향이 도시인지 시골인지.
관심 분야가 운동인가요, 문화인가요?
뿌리, 성장 배경, 성향이 국내인지 외국인지 여부.

4.
심리적, 사회적 특성.

///
성격이 진지한 편인가요, 아니면 유쾌한 편인가요?
성격이 공격적인가요, 내성적인가요?
외향적인 성격인가요, 내성적인 성격인가요?
경험 많은 성격인가요, 순진한 성격인가요?
친근한 성격인가요, 아니면 고지식한 성격인가요?
친근한 성격인가요, 아니면 다정다감한 성격인가요?
성격이 우등생인가요, 아니면 이상형인가요?
성격이 성숙하거나 어린아이 같은가요?
성격이 남성적인가요 아니면 여성적인가요?
당신의 성격은 리더형인가요, 팔로워형인가요, 아니면 외톨이형인가요?

5.
음성 품질 및 음성 특성. 노래하는 특성.

///
목소리가 높나요, 낮나요?
목소리가 얇거나 두꺼운가요?
목소리가 또렷한가요, 부드러운가요, 거친가요, 허스키한가요?
목소리가 풍부하거나 희미한가요?
목소리가 안정적입니까, 불안정합니까? 목소리에 불안정성에서 오는 독특한 매력이 있나요?

목소리가 크거나 조용한가요?
폐활량. 숨을 많이 들이쉬고 내쉬세요.
목소리가 남성적인가 여성적인가?

7.
성적 매력.
(여성 캐릭터의 경우)

(7-1)
매력의 성격.

///
섹시함.
처녀성.
성실함.

(7-2)
매력의 원천.

///
얼굴과 머리카락.
BWH 번호.
목소리.
의상.
얼굴 표정.
몸의 움직임.

8.
취미 설정.

///
취미가 실외 중심인지 실내 중심인지 여부.

정적 특성. 각 이론.

캐릭터의 형성. 분류.

1.
캐릭터의 얼굴.

(1-1)
얼굴의 모양입니다.

///
(1-1-1)
둥근 얼굴. 원형 얼굴.
정사각형 얼굴. 수직면.

(1-1-2)
각진 얼굴. 체스 말과 같은 얼굴.
각이 없는 매끄러운 얼굴.

(1-1-3)
얇은 얼굴.
뚱뚱한 얼굴.

(1-1-4)
작은 얼굴.
큰 얼굴.

(1-1-5)
젊은 얼굴.
성숙한 얼굴.

(1-2)
눈 모양.

///

동그란 눈. 길고 좁은 눈. 가로로 길쭉한 눈. 사각형 모양의 눈.
수평으로 뾰족한 눈. 위쪽이 넓고 아래쪽이 좁은 눈. 위쪽이 넓고 아래쪽이 넓은 눈. 위쪽이 좁고 아래쪽이 넓은 눈.
눈꼬리에 돌출이 있는지 여부.
눈 사이의 거리가 가깝거나 먼가요?
눈을 떴는지 감았는지 여부. 눈이 서로를 바라보는지 여부.
윙크를 하는지 여부.

(1-3)
눈썹 모양.

///
눈썹이 얇거나 두꺼운지 여부.
눈썹이 들어 올려졌는지, 편평한지, 꽉 찼는지 여부.

(1-4)
코 모양.

///
코를 최소화할지 또는 두드러지게 만들지 여부입니다.

(1-5)
입 모양.

///
입을 벌릴지 닫을지?
입을 크게 벌릴지 작게 벌릴지?
입을 풀거나 조일지 여부.

2.
캐릭터의 머리카락.

(2-1)
짧을까요, 길까요?
풍성한가, 짧은가?

뾰족한가, 둥근가?
넓거나 좁은가?
묶여 있습니까, 풀려 있습니까?
니트인가, 비니트인가?

(2-2)
곱슬머리인가요, 직모인가요?
파마 또는 스트레이트?
수축되었나요, 늘어졌나요?

(2-3)
아래쪽으로 열려 있습니까, 아니면 닫혀 있습니까?
위로 열리거나 닫힙니까?

(2-4)
색상이 그대로입니까, 아니면 염색되어 있습니까?
전체 염색인가, 부분 염색인가?

캐릭터의 시각적 인상. 분류.

1.
캐릭터의 얼굴과 인상.

(1-1)
(1-1-1)
팽팽함.
편안함.

(1-1-2)
긴장감. 결의로 가득 차 있음. 긴장.
느긋함. 부드럽게 손을 놓음.

(1-2)
활기찬. 공격적. 공격적.

차분함. 온유함. 약함. 레티센트.

(1-3)
유치한.
성숙한.

(1-4)
밝은.
어둡다.

(1-5)
(1-5-1)
단순하고 정교하지 않음.
정교함.

(1-5-2)
직설적이다.
협상에 능숙하다. 앞뒤가 잘 맞는다.

(1-5-3)
평범하다. 평범할 것.
똑똑하다. 지적인. 뛰어나다.

(1-6)
흥분.
침착하다.

(1-7)
기쁨, 분노, 슬픔, 즐거움으로 가득하다. 감정이 풍부하다.
표현력이 풍부하다.
차분하고 냉정함. 감정이 없다. 무표정.

2.
캐릭터의 머리와 인상.

(2-1)
길다. 풍성하다. 흐르는. 무겁다. 움직이기 어렵다. 실내 방향.
짧은. 몸의 가벼움. 이동하기 쉽습니다. 활동적인. 운동을 좋아합니다. 야외 활동 지향적.

(2-2)
넓은 공간.
좁음. 폐쇄적이다. 묶여 있다.

(2-3)
꾸미다. 시간과 노력이 필요합니다.
소박하다. 평범하다.

(2-4)
안경을 쓰고 있다.
안경을 쓰지 않음.

(2-5)
염색. 염색됨.
염색하지 않음. 맨색입니다.

캐릭터의 음성 품질 분류.

1.
(1-1)
높음.
낮음.

(1-2)
리치. 부드러움.
얇게. 거친. 허스키.

(1-3)

투명한.
흐린.

(1-4)
무색.
미리 착색됨.

(1-5)
(1-5-1)
Sweet.
매운맛.

(1-5-2)
둥근.
날카로운.

(1-6)
심호흡. 맑은 숨.
얕은 흡입. 눈에 띄지 않는 호흡.

(1-7)
높은 긴장. 뒤집기. 골든 컷 목소리.
평온함.

(1-8)
시시덕거림.
무뚝뚝함.

(1-9)
젊음.
성숙하기 위해.

(1-10)
귀엽다는 것.
아름답다.
보이시하다.

(1-11)
화려한.
금욕적. 냉정한.

(1-12)
느긋한. 예의바르다.
진지함.

음악의 느낌을 캐릭터의 성격과 연결하세요.

진지한 곡을 자주 담당하는 캐릭터는 진지하고 엄격하며 금욕적이고 엄격한 성격을 가질 것입니다.
재미있는 곡을 자주 담당하는 캐릭터는 행복하고, 원만하며, 풍부하고, 편안한 성격을 갖게 됩니다.

캐릭터. 영상 표현 측면에서의 특징.

1.
얼굴 움직임.

(1-1)
무표정.
미소. 웃는 얼굴.
심각한 얼굴. 화난 얼굴.
넋이 나간 얼굴.

(1-2-1)
눈 크게 뜨기.
눈 감기.
눈을 반쯤 뜨기.

눈을 깜박입니다.
눈동자를 좌우로 움직입니다.

(1-2-2)
입을 크게 벌리기. 치아를 보여줍니다.
입을 닫습니다.

(1-3)
표정이 전체적으로 동일하게 유지되나요, 아니면 다양한 방식으로 변화하나요?

2.
몸의 움직임.

(2-1-1)
움직임이 없고, 가만히 서 있습니다.
큰 움직임. 온 힘을 다해 움직인다.
미세하게 움직인다. 작은 단위로 움직인다.
격렬하게 움직인다. 끊임없이 움직이다.

(2-1-2)
우주에서 움직이다. 걷다. 뛰다.
점프하다. 뛰어내리다.
손, 팔, 어깨, 다리, 사타구니를 움직입니다. 손, 손가락 또는 발가락 끝을 움직일 수 있습니다. 손이나 손가락 끝을 잡을 때.
몸통을 움직이려면.
허리를 움직입니다.

(2-2-1)
넓히기.
수축하기.

(2-2-2)

열다.
닫으려면. 정렬하다. 치다.

(2-3)
회전하다.
돌출하다.
구부리다. 앞으로 구부리다. 뒤로 구부리려면. 접다.
구부리다. 스트레칭하다.
구부리다.
흔들다.

(2-4)
온몸으로 자세를 취합니다.
손과 팔을 결합하여 모양을 만듭니다.

3.
다른 캐릭터와 상호작용하기.

(3-1)
다른 캐릭터와 움직이면서 상호작용하기.
다른 캐릭터와 상호작용하기.

(3-2)
다른 캐릭터에게 접근하기.
다른 캐릭터와 접촉하기.
다른 캐릭터를 떠나는 행위.

(3-3)
다른 캐릭터와 대형 형성하기.
다른 캐릭터에게 신호 보내기.
다른 캐릭터와 같은 방향으로 이동하기.

(3-4)
다른 캐릭터와 눈을 마주치기.
다른 캐릭터와 손을 맞대고 접촉하기.

4.
인원 수.

(4-1)
한 사람만 등장하여 혼자 노래합니다.
두 명 이상이 등장하지만 한 명만 노래하고 나머지는 배경에서 조용히 움직입니다.
여러 사람이 노래하는 경우.
두 명 이상이 노래합니다.
여러 사람 중에서 혼자 노래를 부르겠다고 제안하는 것.

(4-2)
한 사람. 두 사람. 세 사람. 4~5명. 약 10 명. 수십 명.

5.
역할.

(5-1)
메인. 중앙. 앞면. 위쪽. 한 사람이 독립적으로 노래해야 합니다.
서브. 주변. 뒷면. 아래쪽. 각 사람이나 코러스에 의해 독립적 인 노래가 있어야합니다.
폭도. 배경. 합창으로 노래하기. 노래하지 않습니다.

(5-2)
노래 중간에 역할 변경이 있는지 여부.
멤버 전체 또는 일부의 역할이 변경됩니다.

(5-3)
춤을 추거나 추지 않음.
같은 춤을 추는지 아니면 다른 독특한 춤을 추는지. 두 가지가 혼합되어 있거나 둘 중 하나만?

(5-4)
팀. 포메이션 또는 포메이션.

(5-4-1)
한 줄을 형성하는 것이 아니라 조각난 상태.

(5-4-2)
줄을 형성하다.

(5-4-2-1)
한 줄. 여러 행.
직선. 구부러진 직선의 행. 곡선의 행. 원의 행. 정사각형 및 육각형과 같은 닫힌 각진 기둥.

(5-4-2-2)
가운데 기둥의 모양에 변화가 있는지 여부.
포메이션의 움직임이 있는지 여부.

(5-4-3)
동영상 편집 과정에서 포메이션을 변경하는 과정을 건너뛸지, 아니면 편집 없이 전체 과정을 사용할지 여부.
여러 가지 대형 패턴을 미리 준비하여 각각 별도의 동영상으로 만든 다음 편집하여 결합할 것인가요? 아니면 하나의 포메이션 패턴을 사용하고 비디오는 편집하지 않고 그대로 두시겠습니까?

6.
상호 작용.

(6-1)
서로 바라보기.
서로의 손과 하이파이브하기.
서로의 손을 잡기.
공간에서 서로 섞이기.

(6-2)
서로 함께 움직이기.

서로 같은 동작을 수행합니다.
서로 대열을 이루어 움직이되, 각각 개별적으로 움직이되
전체적으로 조화와 응집력을 가지고 움직입니다.

(6-3)
서로 그룹을 이루어 움직입니다.
한 무리의 사람들과 같은 방향으로 움직이는 것.

7.
신체의 옷차림.

(7-1)
바지.
스커트.
그들 중 길고 짧은 것의 차이.

(7-2)
주름 장식. 벌지.

(7-3)
색상.

(7-4)
몸에 밀착되는 정도입니다.

(7-5)
화려함.
냉정함.

(7-6)
하드. 기계적인.
부드러움.

(7-7)
사복.
유니폼.

(7-8)
모두를 위한 유니폼.
소수만 유니폼을 입는다.
제각각.

(7-9)
무대 배경이 화려한 경우 옷의 색상은 삼원색처럼 조화롭고 고르지 않아야 합니다.
무대 배경이 단색인 경우 의상은 모두 같은 색이어야 합니다.

캐릭터의 움직임과 안무. 그 의미.

크기와 스케일의 표현. 팔을 넓게 벌리고 흔들기.
감정적 영향의 표현. 양손을 가슴에 모으는 동작.
인생의 목표를 표현합니다. 손가락이 있는 한쪽 팔을 앞뒤로 뻗는 동작.
활동적이라는 표현. 팔과 다리를 힘차게 움직이고 넓게 움직입니다.
굳은 결심의 표현. 두 팔과 손가락을 가슴에 바짝 붙이는 동작. 손과 손가락 끝을 꽉 쥐고 있는 모습.

캐릭터 디자인의 매력. 샘플 예시.

등급분류 대상 동영상의 시리즈명. 아이돌 마스터 밀리언 라이브! 극장 데이즈.
평가할 신체 부위. 모델링에서 캐릭터 얼굴의 우월성.

어트랙션의 특징.

///
눈과 눈동자는 충분히 둥글어야 합니다.
눈과 눈동자는 충분히 커야 합니다.
눈의 흰자위와 눈동자는 충분히 커야 합니다.
눈의 선명도, 광채, 밝기 및 청결도.
안구 운동의 선명도.
눈과 시선의 신선함과 촉촉함.

얼굴의 부드러움이 좋습니다.
깨끗하고 맑은 얼굴.
얼굴의 돌출이 거의 없습니다.
얼굴이 거칠지 않다.

눈이나 얼굴에 불필요한 장식이 없습니다.
얼굴에 페이스 파우더를 바른 것처럼 과도한 화장을 하지 않습니다.
얼굴과 눈은 깨끗하고 깔끔해야 합니다.
사실적인 코와 같이 얼굴의 미학을 해치는 불필요한 요소가 없어야 합니다.

음악 효과의 분류.

1.
음악의 분류.

(1-1)
밝거나 어둡다.
장조 또는 단조?

(1-2)
진지한가요, 코믹한가요?
진지한가요, 재미있는가요?

(1-3)
활기찬가요, 조용한가요?

(1-4)
빠른 템포 또는 느린 템포?

2.
가사 분류.

(스토리 분류를 참조하세요.)

3.
노래의 분류.

(3-1)
역할의 구분.

(3-1-1)
메인 노래.
보조 노래.
배경 합창 및 외침.

(3-1-2)
다른 사람들과 함께 노래하기.
혼자 노래하기.

(3-2)
노래 스타일.

(3-2-1)
보통 목소리로 노래하기.
큰 소리로 노래하기. 큰 소리로 외치기. 오랫동안 노래하기.
속삭이듯 노래하기. 속삭임으로 노래합니다. 입만 움직입니다.

(3-2-2)
조용히 노래하기.
적극적으로 노래하기.

(3-2-3)
너무 빨리 노래하기.
천천히 노래하기.

(3-2-4)
모국어로 된 구절만 부르기.
외국어로 된 구절 노래하기.

(3-3)
목소리와 음정 조절하기.

(3-3-1)
넓거나 좁은 노래 목소리 또는 음정.
높거나 낮은 노래 목소리 또는 음정.

(3-3-2)
안정적이거나 불안정한 노래 목소리 또는 음정.

(3-3-3)
노래하는 목소리 또는 음정이 명확하거나 불분명합니까?
노래하는 목소리나 음정이 맑거나 흐릿합니까?

(3-3-4)
노래하는 목소리나 음정이 유창하거나 흔들림.

동영상의 시각적 효과.

1.
전체적인 비디오.

(1-1)
움직임의 역동성을 강조합니다. 스케일의 크기를 강조합니다.
움직임의 섬세함을 강조합니다. 움직임의 민감성을 강조합니다. 조용함을 강조합니다.

(1-2)
관심의 대상이되는 것에 대한 강조. 시야의 좁아짐을 강조합니다. 클로즈업 보기. 부분 보기.
시야의 너비 또는 폭을 강조합니다. 조감도. 전체 보기.

(1-3)
움직임에 대한 강조; 움직임을 강조합니다.
부동성 강조; 제자리에 머무르는 분위기를 강조합니다.

(1-4)
정도를 강조합니다.

(1-4-1)
큰 것을 강조합니다. 작음에 대한 강조.
강한 것을 강조합니다. 약함을 강조합니다.
무거움에 대한 강조. 가벼움에 대한 강조.

(1-4-2)
가벼움에 대한 강조. 긍정에 대한 강조. 미래에 대한 희망에 대한 강조. 성공에 대한 강조. 형제애에 대한 강조. 좋은 친구이자 동반자가되는 것에 대한 강조. 애정의 풍요 로움에 대한 강조.
어둠에 대한 강조. 피할 수없는 운명에 대한 강조. 적대감에 대한 강조.

(1-4-3)
따뜻함에 대한 강조.

차가움에 대한 강조. 차가움에 대한 강조. 차가움에 대한 강조.
열을 강조합니다. 타는 것을 강조합니다. 타는 것을 강조합니다. 열에 대한 강조.
계절에 대한 강조.

(1-4-4)
함께 있는 분위기에 대한 강조.
혼자있는 느낌에 중점을 둡니다.

(1-4-5)
즐거움에 대한 강조.
금욕주의에 대한 강조.

(1-4-6)
풍부한 감정에 대한 강조.
평온함을 강조합니다.

(1-4-7)
아름다움에 대한 강조. 귀여움에 중점을 둡니다. 화려함에 대한 강조. 세련미에 중점을 둡니다.
더러움에 대한 강조. 거칠기에 대한 강조. 야생에 대한 강조. 황량함을 강조합니다.

(1-4-8-1)
위치 제어에 중점을 둡니다. 선의 일관성과 형성에 대한 강조.
위치의 비 통제에 대한 강조. 위치의 분리, 자유, 가변성에 대한 강조.

(1-4-8-2)
움직임 제어에 중점을 둡니다. 움직임의 균일성에 대한 강조.
움직임의 비통제에 대한 강조. 움직임의 비연결성, 자유로움, 자발성을 강조합니다.

(1-4-8-3)
형식에 대한 강조. 이벤트성 강조.
캐주얼을 강조합니다.

(1-4-9)
평온함을 강조합니다.
기분이 좋은 것을 강조합니다. 공격성에 대한 강조. 생동감 강조.

(1-4-10)
진지함을 강조합니다. 진지함을 강조합니다.
즐거움에 대한 강조. 분위기의 흥분을 강조합니다.

(1-4-11)
놀라움에 대한 강조. 갑작스러움에 대한 강조. 예상치 못한 것에 대한 강조. 갑작스러움에 대한 강조.
정상에 대한 강조.

(1-4-12-1)
기분 상승에 대한 강조.
기분의 평온함에 대한 강조.
기분의 우울함에 대한 강조.

(1-4-12-2)
기분의 개방성에 대한 강조.
기분의 폐쇄성에 대한 강조.

(1-4-12-3)
전반적인 기분의 기복에 중점을 둡니다. 모든 사람의 기분의 통일성을 강조합니다.
기분의 개성을 강조합니다. 개인 간의 기분 차이를 강조합니다.

(1-4-13)
정렬에 대한 강조. 단결에 대한 강조. 조화에 대한 강조. 상호보완성에 대한 강조.

분리성에 대한 강조. 개성에 대한 강조.
분리된 것을 결합하는 효과에 중점을 둡니다.

2.
성격.

(2-1)
성적 매력에 대한 강조. 성적 매력에 대한 강조. 성적 움직임에 대한 강조. 성적 모양에 대한 강조. 성적 표현에 대한 강조. 성적 복장에 대한 강조.

(2-2)
신체적 매력에 대한 강조. 키에 대한 강조. 날씬함에 대한 강조.

(2-3)
나이에 대한 강조.
나이가 많다는 것을 강조합니다. 젊음에 대한 강조.
교복을 입을 수 있을 만큼 나이가 많다는 것을 강조합니다.

(2-4)
사회적 지위와 지위에 대한 강조. 메이드 유니폼에 대한 강조. 아이돌의 유니폼과 의상에 대한 강조.

과제.

게임 뮤직비디오의 한계와 문제점. 이를 완화하기 위한 방안.

게임 제작의 한계.
게임 제작에서 어쩔 수 없이 삭감해야 하는 부분.
눈에 덜 띄게 만드는 방법.
실제 상황.

(1)
많은 경우 모든 캐릭터가 화면에 찍힌 것처럼 똑같은 신체 동작과 표정을 짓습니다.
카메라 워크는 부자연스러움을 줄여줍니다.

이러한 부자연스러움을 줄이기 위한 카메라 워크 기법.
(1-1)
여러 캐릭터의 동시 동작을 보여주는 시간을 줄입니다.
한 번에 한 사람의 행동만 보여줄 수 있는 시간을 최대한 확보합니다.
촬영할 개별 캐릭터를 자주 변경합니다.

이렇게 하면 아래 (1-1-1)의 내용을 아래 (1-1-2)처럼 보여줄 수 있습니다.

(1-1-1)
실제로는 모든 캐릭터가 동일한 신체 동작과 표정을 동시에 수행합니다.

(1-1-2)
동작은 캐릭터에게 고유해야 합니다.

(1-2)
전체 무대의 특정 지점만 제한된 배율로 촬영해야 합니다.
이를 통해 소수의 캐릭터가 동시에 하는 동작만 보여줘야 합니다.
이를 통해 다음 사항을 실현해야 합니다.

모든 캐릭터의 움직임이 균일해야 합니다.
눈에 띄는 정도를 줄입니다.

(1-3)
모든 캐릭터의 동시 움직임.
모든 캐릭터가 동시에 동작하는 동안 촬영의 원근감과 줌 레벨.
모든 캐릭터를 촬영하는 동안 원근과 줌 레벨을 차례로 변경해야합니다.
이렇게하면 이미지의 참신함이 어떻게 든 유지되어야합니다.

(2)
동일한 콘텐츠를 반복해서 사용하는 경우.
그러나 이 문제는 실제 사람의 라이브 공연이나 음악 녹음에서도 발생합니다.

(2-1)
캐릭터가 착용할 수 있는 의상 수에는 제한이 있습니다.
그 결과 다음과 같은 현상이 발생할 수 있습니다.
동일한 의상이 다른 동영상 또는 다른 캐릭터에 사용될 수 있습니다.
콘텐츠에서 데자뷰가 느껴집니다.
콘텐츠에 참신함이 부족합니다.

(2-2)
캐릭터 수에 제한이 있습니다.
그 결과 다음과 같은 현상이 발생할 수 있습니다.
동일한 캐릭터가 다른 동영상에 반복적으로 등장합니다.
캐릭터의 머리, 표정, 노래하는 목소리가 반복적으로 사용됩니다.
콘텐츠에서 데자뷰가 발생합니다.
콘텐츠에 참신함이 부족합니다.

(3)
같은 곡의 캐릭터가 교체되는 경우.
교체된 캐릭터가 수행하는 동작이 교체 전 캐릭터가 수행

하는 동작과 동일하고 균일합니다.
이 경우 본질적인 차이점은 노래하는 성우의 목소리뿐입니다.
이 경우 유일한 본질적인 차이점은 성우의 목소리 연기입니다.

게임 뮤직 비디오 보기. 취미로서 어떤 어려움이 있나요?

취미로서 안타깝게도 당분간은 정체되어 있을 것 같습니다.
앞으로도 당분간 수요가 크게 늘지 않을 가능성이 큽니다.

그 이유는 다음과 같습니다.

(1-1)
오리지널 게임을 플레이하는 분들을 위해.
고해상도의 동영상을 생성하려면 고성능 스마트 폰이나 태블릿을 사용해야합니다.

(1-2)
오리지널 게임을 플레이하지 않는 분들을 위해.
동영상을 다운로드하지 않으면 고해상도로 동영상을 볼 수 없습니다.
그러나이를 위해 비디오를 다운로드하는 것은 어렵습니다.
그 이유는.
동영상 사이트를 운영하는 회사에서 해당 행위를 중단하고 있습니다.
다운로드를위한 컴퓨터 설정이 복잡하고 이해하기 어렵습니다.

(2)
동영상을 고해상도로 시청할 수 없습니다.
큰 화면에서 동영상을 볼 수 없습니다.
훌륭한 콘텐츠의 진정한 가치를 모르겠습니다.
그러나 현재로서는 그러한 시청 환경을 제공하기가 어렵습니다.

(2-1)
고해상도 동영상을 큰 화면에서 재생.
이를 위해서는 고성능 컴퓨터와 고해상도 모니터가 필요합니다.
그러나 현재로서는 고가이며 구하기 어렵습니다.

결론.

비디오 평가. 얼마나 높은가. 그 위대함. 전반적인 요약.

1.
개별 평가.

(1)
무대 디자인.

///
독창성.
웅장함.
아름다움.

반짝임.
트릭의 정교함.

(2)
성격.

(2-1)
캐릭터의 디자인.

///
귀여움.
청결함.
깔끔한 느낌의 선함.
정교한 변형.

높은 섹스 어필.

각 캐릭터의 개성이 뚜렷하다.

(2-2)
캐릭터의 움직임.
몸의 움직임.
머리카락과 얼굴 움직임.

(2-2-1)
요약.

///
살과 피, 활동적이고 섬세한 전신, 신체 움직임 동작.
재현의 완벽함.

아주 작은 디테일까지 사실적이어야 합니다.
역동적이어야 합니다.
높은 표현력.

캐릭터 간 신체 움직임의 동기화가 완벽해야 합니다.

(2-2-2)
신체 움직임의 안무.
표현력.

///
놀라움.
참신함.
다양성.
선명함.
유동성.
아름답다.

(2-2-3)
신체 움직임의 실현.

///
무용수들의 높은 수준의 신체 표현.
댄서들의 안무 구현이 뛰어남.
이러한 높은 수준의 춤 표현을 CG로 완벽하게 기록 및 재현.

(2-3)
캐릭터 의상.
디자인 및 표현에서 다음을 실현.

///
높은 수준의 청결함.
높은 수준의 아름다움.

디테일에 대한 높은 관심.
높은 수준의 세련미.
높은 수준의 장인 정신.
높은 수준의 완벽함.

높은 수준의 장식성.
높은 수준의 개인 표현.

(2-3-1)
캐릭터의 움직임과 의상 간의 상호작용.

///
캐릭터가 착용한 의상의 자연스러운 움직임 구현.
캐릭터의 의상 교체가 용이하다.
캐릭터가 착용한 코스튬과 캐릭터의 신체 움직임이 완벽하게 일치합니다.

(2-4)
캐릭터의 노래.

///
노래를 잘 조절합니다.
좋은 음질.
각 캐릭터의 개성이 명확합니다.

노래와 몸동작의 높은 싱크로율.

(3)
카메라 워크.

///
무대에서의 다양한 움직임.

무대 위의 다양한 표정.
내용적인 측면에서의 키 포인트.

그것을 정확히 짚어내고 포착하는 것.
누락 없이 포착하기.
다양한 관점에서 포착하기.
순식간에 전환하여 포착한다.

위의 내용을 완벽하게 실현하는 데 성공했습니다.

작품의 완성도가 매우 높습니다.

(4)
비디오 영상.

///
가장 작은 세부 사항까지 연마되었습니다.
고화질.
높은 품질.
높은 수준의 완성도.

예시.
캐릭터의 신체 움직임.
의상 표현.

2.
전반적인 평가.

///
매우 정교하고 수준 높은 감동적인 예술 작품.
미래 세대에게 물려주어야 할 위대하고 중요한 콘텐츠의 문화유산.

참고.

게임 뮤직 비디오, 동영상 제공을 위해 추천하는 유튜브 계정 정보 포함.

—-
아이돌마스터.

공식 계정. 저해상도 동영상만 제공.
https://www.youtube.com/c/imas_official/videos

타사 계정. 고해상도 동영상.
https://www.youtube.com/c/PerfumeTripper/videos
https://www.youtube.com/channel/UCGHtUpdEAo7QeXQ1A2xa-hQ/videos
https://www.youtube.com/c/TakumiProducer/videos
https://www.youtube.com/c/SerikaHakozaki/videos
https://www.youtube.com/user/chrysaore1/videos
https://www.youtube.com/channel/UCCF4lgKN1X86eEJrMBPvptw/videos
https://www.youtube.com/channel/UCttl4dKSkFG6oCzJfmb6eYA/videos

—-
우마무스메.

타사 계정. 고해상도 동영상.
https://www.youtube.com/channel/UCvHs4f1-95qiUO1rrGA5fJQ/videos
https://www.youtube.com/watch?v=So1PP4XCiwY

—-

(2022년 6월 기준)

내 책에 대한 관련 정보.

내 주요 저서. 내용에 대한 포괄적인 요약입니다.

////
다음과 같은 내용을 발견했습니다.
남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
이에 대한 새롭고 기본적이며 참신한 설명.

남성과 여성의 성 차이.
그것은 다음과 같습니다.
정자와 난자의 성격의 차이.
그들의 직접, 확장 및 반영.

남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
그들은 충실하게 다음을 기반으로합니다.
정자와 난자의 사회적 행동의 차이.

이는 모든 생명체에 공통적입니다.
이는 생명체의 일종인 인간에게도 해당됩니다.

남성의 몸과 마음은 정자를 위한 매개체에 불과합니다.
여성의 몸과 마음은 난자를 위한 매개체에 불과합니다.

영양분과 물은 자손의 성장에 필요합니다.
난자는 그것들의 소유자이자 소유자입니다.

생식 시설.
암컷이 그 소유자이자 소유자입니다.

난자가 차지하는 영양분과 물.
정자는 그들의 차용자입니다.

암컷이 점유하는 생식 시설.
수컷은 빌려주는 사람입니다.

소유자는 우월하고 빌린 사람은 열등합니다.

결과.
영양분과 물의 소유.
그 안에서 난자는 상급자이고 정자는 하급자입니다.
생식 시설의 소유권.
그들에서 암컷은 상급자이고 수컷은 하급자입니다.

난자가 일방적으로 권한을 차지합니다.
이러한 계층 적 관계의 사용.
이러한 위계 관계를 이용하여 정자를 일방적으로 선택합니다.
그렇게함으로써 정자의 수정을 일방적으로 허용합니다.
그러한 권위.

암컷은 다음과 같은 권한을 일방적으로 차지합니다.
이러한 위계적 관계를 이용하기 위해.
일방적으로 수컷을 선택하는 것.
일방적으로 수컷에게 결혼을 허락하는 것.
그러한 권한.

여성은 다음과 같은 행위를 할 수 없습니다.
위계적 관계를 이용하는 행위.
그렇게 함으로써 수컷을 다양한 측면에서 포괄적으로 착취합니다.

난자는 정자를 성적으로 끌어들인다.
암컷은 수컷을 성적으로 유인합니다.

난자는 다음과 같은 권한을 일방적으로 차지합니다.
정자가 자신의 내부로 들어갑니다.
그렇게 할 수있는 허가 및 승인.
그 권위.

여성은 일방적으로 다음의 권한을 차지합니다.
수컷에 대한 성관계 허가.
그렇게 할 수 있는 권한.

그녀가 소유 한 생식 장비.
수컷에 의한 그들의 차용.
그에 대한 허가 및 승인.
그렇게 할 권한.

인간의 결혼 제안.
그것에 대한 허가.
그 권위.

생명이 성적으로 번식하는 한 다음과 같은 것들이 존재할 것이 확실합니다.
남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.

남성과 여성의 사회적 행동의 성 차이.
그들은 결코 제거 될 수 없습니다.

나는 다음을 새로운 방식으로 설명하겠습니다.
세상에는 남성이 지배하는 사회뿐만 아니라 여성이 지배하는 사회도 있습니다.

다음과 같은 내용입니다.
여성이 지배하는 사회의 존재의 특수성.

국제 사회에서의 새로운 재확인.

남성 중심 사회는 모바일 라이프스타일의 사회입니다.
여성이 지배하는 사회는 앉아있는 생활 방식의 사회입니다.

정자.
남성의 몸과 마음을 매개체로 합니다.
그들은 이동하는 사람들입니다.

난자.
여성의 몸과 마음을 매개체로합니다.
그들은 정착되어 있습니다.

예를 들어 남성 지배 사회는.
서구 국가들. 중동 국가들. 몽골.
여성이 지배하는 사회는 예를 들어.
중국. 러시아. 일본. 남한과 북한. 동남아시아.

수컷은 행동의 자유를 확보하는 데 최우선 순위를 둡니다.
수컷은 상급자에게 반항한다.
수컷은 폭력을 통해 열등한 존재에게 복종하도록 강요합니다.
수컷은 다음을 위한 여지를 거의 남기지 않습니다.
부하의 반항.
그 가능성.
부하의 자유로운 행동.
그 가능성.
그들을 위한 공간.

남성 지배 사회는 폭력으로 지배합니다.

암컷은 자기 보존을 우선시합니다.
암컷은 상사에게 복종한다.

암컷은 열등한 존재를 정복한다.

다음과 같은 내용입니다.
//
최대한의 자부심과 오만함을 사용한다.

부하들의 반항과 자유로운 행동.
그러한 행동의 여지를 완전히 차단하고 불가능하게 만든다.

다음과 같은 내용으로 구성됩니다.
사전에 주변 동조자들과 협력하여 수행합니다.
부하 직원의 반란은 전혀 허용되지 않습니다.
탈출구가 없는 밀폐된 공간에 부하를 감금합니다.
상급자가 만족할 때까지 지속적으로 수행해야 합니다.
부하 직원을 샌드백으로 삼아 지속적이고 일방적으로 학대하는 행위.
//

여성이 지배하는 사회는 폭압으로 통치합니다.

서방 국가와 러시아 및 중국 간의 갈등.
다음과 같이 적절하게 설명할 수 있습니다.
남성 중심 사회와 여성 중심 사회 간의 갈등.

모바일 라이프스타일은 남성 중심 사회를 만듭니다.
이 사회에서는 여성에 대한 차별이 발생합니다.
앉아서 생활하는 생활 방식은 여성 중심 사회를 만듭니다.
이 사회에서는 남성에 대한 차별이 발생합니다.

여성이 지배하는 사회에서는 다음과 같은 일이 끊임없이 일어납니다.

여성이 상사로서 다음과 같은 행동을 합니다.
자의적인 자기 약점 요구.
남성의 우월성을 자의적으로 요구합니다.
고의적으로 다음을 숨깁니다.
여성의 사회적 우월성.
남성에 대한 차별.
여성이 지배하는 사회의 존재 자체를 외부에 은폐합니다.

여성이 지배하는 사회의 내부적 비밀성, 폐쇄성, 배타성.
내부 정보의 폐쇄성.
여성이 지배하는 사회의 존재 자체를 외부 세계로부터 은폐합니다.

생물과 인간 사회에서 성 차별을 없애는 것.
그것을 달성하는 것은 불가능합니다.
그러한 시도는 깔끔한 이상에 대한 주장에 지나지 않습니다.
그러한 모든 시도는 쓸모가 없습니다.

남성과 여성의 성 차이의 존재를 강제로 부정합니다.
성 차별에 반대합니다.
서구가 주도하는 그러한 사회 운동.
모두 기본적으로 무의미합니다.

남성과 여성의 성차가 존재한다고 가정하는 사회 정책.
그러한 정책의 개발이 새롭게 필요합니다.

////
다음과 같은 내용을 발견했습니다.
인간의 본성.
그들에 대한 새롭고 기본적이고 참신한 설명.

우리는 다음과 같은 존재에 대한 견해를 근본적으로 바꾸고 파괴합니다.

전통적, 서구, 유대인, 중동 중심의 모바일 생활에 대한 생각.
그들은 인간과 인간이 아닌 생명체를 날카롭게 구분합니다.
이러한 관점은 다음과 같은 내용을 기반으로 합니다.
가축의 끊임없는 도살. 그 필요성.
그런 견해.

제 주장은 다음과 같은 내용을 기반으로 합니다.

인간 존재는 일반적으로 생물의 존재에 완전히 포함됩니다.
인간의 본성은 다음과 같이 더 효과적으로 설명 할 수 있습니다.
인간을 생물의 일종으로 보는 것.
인간의 본질을 일반적으로 생물의 본질로 본다.

생물의 본질.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.
자아의 재생산.
자아의 생존.
자아의 증식.

이러한 본질은 생명체에 대한 다음과 같은 욕구를 불러 일으 킵니다.
사적인 생활의 편리함.
그것의 만족할 수없는 추구.
그것에 대한 욕망.

그것에 대한 욕망은 생명체에서 다음과 같은 욕망을 낳습니다.
능력의 획득.

기득권의 획득.
그들에 대한 욕망.

이 욕망은 생명체에서 지속적으로 다음을 생산합니다.
생존 이점.
그것의 확인.
그것의 필요.

이것은 차례로 생명체에서 다음과 같은 내용을 생산합니다.
사회적 우월감과 열등감의 관계.
사회적 계층 구조.

이것은 필연적으로 다음과 같은 내용을 생산합니다.
우월한 생명체에 의한 하급 생명체에 대한 학대와 착취.

이것은 피할 수 없는 방식으로 생명체에 대한 원죄를 가져옵니다.
그것은 생물을 살기 어렵게 만듭니다.

이러한 원죄와 생활의 어려움에서 벗어나기 위해.
그 깨달음.
어떤 생물이든 살아 있는 한 그 내용은 결코 실현될 수 없습니다.
생명체의 일종인 인간도 마찬가지입니다.
인간의 원죄는 생명체 자체에서 비롯된 것입니다.

////
저는 다음과 같은 내용을 새롭게 발견했습니다.
진화론은 기존의 생물학에서 주류입니다.
그것에 대해 다음과 같은 내용을 지적합니다.
그 내용의 근본적인 오류.
그것에 대한 새로운 설명.

다음을 근본적으로 거부합니다.
인간은 생물의 진화적 완성이다.
인간은 생물의 정점에 군림한다.
그런 견해.

생물은 기계적으로, 자동으로, 반복적으로 자기 번식을 하는 것에 지나지 않습니다.
이 점에서 생물은 순전히 물질입니다.
생명체에는 진화 의지가 없습니다.

생물의 자기 재생산에서 돌연변이.
돌연변이는 순전히 기계적으로 자동적으로 일어납니다.
돌연변이는 자동으로 새로운 생물을 탄생시킵니다.

기존의 진화론적 설명.
새로운 형태가 기존 형태보다 우월하다는 것입니다.
그러한 설명에 대한 근거는 없습니다.

현재의 인간 형태는 생물의 일부입니다.
생물에 의한 반복적인 자기복제 과정에서 유지될 것이라는 주장.
이에 대한 보장은 없습니다.

생물을 둘러싼 환경은 항상 예상치 못한 방향으로 변화합니다.
이전 환경에서 적응력이 있었던 형질.
다음 변화된 환경에서는 종종 다음과 같은 특성이됩니다.
새로운 환경에 부적응하는 특성이 됩니다.

결과.
생물은 자기 복제와 돌연변이를 통해 끊임없이 변화하고 있습니다.
이는 다음 중 어느 것의 실현을 보장하지 않습니다.
더 바람직한 상태로의 진화.
끈기.

////
나의 위의 주장.
다음과 같은 내용입니다.

세계에서 가장 많은 기득권을 가진 사람들이 세계의 정상을 지배하고 있습니다.
그런 남성 지배 사회.
서구 국가들.
유대인.

국제 질서.
국제적 가치.
그것들은 그들 주변에서 생성됩니다.
그들의 콘텐츠는 그들에게 유리하도록 일방적으로 결정됩니다.
그들의 배경, 그들의 전통적인 사회 사상.
기독교.
진화론.
자유주의.
민주주의.
그들에게 일방적으로 유리한 내용을 가진 다양한 사회 사상.
내용을 근본적으로 파괴, 봉인 및 초기화합니다.

국제 질서.
국제적 가치.
이러한 결정을 내리는 과정에서 여성이 지배하는 사회의 참여 정도.
확장.
그 실현을 촉진합니다.

여성이 지배하는 사회에서 근본적으로 어려운 사회 현실.

상급자의 종속과 하급자에 대한 폭압적인 지배로 완전히 채워져 있습니다.
예시.
일본 사회의 내부 현실.

그런 불편한 사회 현실.
그 발생 메커니즘을 철저히 해명한다.
그 결과의 내용을 폭로하고 내부 고발한다.
그 내용이 그래야 한다.

////
내 책.
그 내용의 숨겨져 있고 중요한 목적.
다음과 같은 내용입니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
그들은 지금까지 남성 지배 사회의 사람들이 만든 사회 이론에 의존해야했습니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
자신의 사회를 설명하는 그들만의 사회 이론.
그들 스스로가 그것을 가질 수 있도록.
그 실현.

다음의 실현.
현재 세계 질서 형성에서 지배적 인 남성 지배 사회.
그들의 약화.
여성이 지배하는 사회의 새로운 힘의 강화.
저는 이를 달성하는 데 도움이 될 것입니다.

여성이 지배하는 사회의 사람들.
그들은 오랫동안 자신의 사회 이론을 가질 수 없습니다.
그 이유는 다음과 같습니다.
그들은 다음과 같습니다.

깊은 곳에서 그들은 분석적 행동 자체를 싫어합니다.
그들은 대상에 대한 분석보다는 대상과의 단합과 동정을 우선시합니다.

자신들이 속한 사회의 강한 배타성과 폐쇄성.
자기 사회의 내면을 밝히는 것에 대한 강한 저항.

여성적 자기 보호에 기반한 강한 퇴행적 성격.
미지의 위험한 영역을 탐험하는 것에 대한 혐오감.
이미 안전이 확립된 선례를 따르는 것을 선호합니다.

여성이 지배하는 사회의 내면에 대한 전례 없는 탐험.
그러한 행동 자체에 대한 혐오감.

남성 지배 사회의 사회 이론을 선례로 삼음.
그 내용을 암기하여 배우기.
그것이 그들이 할 수있는 전부입니다.

(2022 년 3 월에 처음 출판되었습니다.)

저자의 집필 목적과 이를 달성하기 위해 사용한 방법론.

내가 글을 쓰는 목적.
생명체에 대한 생존력. 생명체에 대한 생존 가능성. 생물의 증식 잠재력. 그것을 증가시키기 위해.
생명체에게 가장 귀중한 것입니다. 그것은 본질적으로 생명체에 좋은 것입니다. 그것은 본질적으로 생명체를위한 조명입니다.
사회적 상급자에게 좋은 것입니다. 그것은 다음과 같습니다. 가장 높은 사회적 지위의 획득. 헤게모니의 획득. 획득

한 기득권의 유지.
사회적 하위 계층에 대한 이익. 다음과 같습니다. 능력의 달성을 통한 사회적 상향 이동성. 사회 혁명의 창조를 통한 사회적 우월자의 기득권 파괴 및 초기화.
이를 달성하는 데 도움이되는 아이디어. 진실. 자신에 대한 진실에 대한 살아있는 것의 지식. 생명체에게는 잔인하고 가혹하며 씁쓸한 내용입니다. 그것의 수용. 그것을 돕는 아이디어. 효율적으로 창조하는 방법. 그것의 설립.

나의 방법론.
위의 목적. 이를 실현하는 절차. 실현 방법에 대한 팁. 실현할 때 유의할 점. 다음과 같은 내용입니다.
인터넷 검색과 열람을 통해 환경과 생물, 사회의 동향을 끊임없이 관찰하고 파악한다. 이러한 행동이 다음 콘텐츠의 원천이 됩니다.
환경과 생명체 및 사회의 진실과 법칙을 밝히는 데 설명력과 설득력이 있는 아이디어.
진실의 80%를 설명할 수 있는 잠재력을 가진 아이디어. 아이디어의 내용을 적고 체계화합니다. 진실에 가까워 보이고 설명력이 높은 아이디어를 나 스스로 점점 더 많이 만들어낸다. 이 작업을 가장 우선시해야 합니다.
자세한 설명은 뒤로 미룹니다. 난해한 설명은 피하세요.
과거의 선례를 나중에 확인하지 않습니다. 정확성에 대한 완전한 검증은 뒤로 미룹니다.
간결하고 이해하기 쉬우며 사용하기 쉬운 법률을 제정합니다. 행동을 우선시합니다. 이는 예를 들어 다음과 같은 행동과 동일합니다. 간단하고 이해하기 쉬우며 사용하기 쉬운 컴퓨터 소프트웨어를 개발합니다.

글을 쓸 때의 이상과 입장.

나의 이상을 글로 표현합니다.
다음과 같은 내용입니다.
//

내가 생산하는 콘텐츠의 설명력을 극대화합니다.
이를 위해 소요되는 시간과 노력을 최소화한다.
//

이를 달성하기 위한 정책과 자세. 다음과 같습니다.

서면으로 작성하는 나의 입장.

제가 서면으로 고려하는 기본 정책.
그 사이의 대조.
주요 항목 목록.
주요 항목은 다음과 같습니다.

상위 개념. / 하위 개념.
요약. / 세부 사항.
뿌리. / 가지.
일반성. / 개성.
기본성. / 적용 가능성.
추상성. / 구체성.
순수성. / 혼합성.
집합성. / 거칠기.
일관성. / 가변성.
보편성. / 지역성.
포괄성. / 예외성.
형식성. / 비정형성.
간결함. / 복잡성.
논리성. / 비논리성.
입증 가능성. / 증명 불가능성.
객관성. / 비 객관성.
참신함. / 알려진.
파괴성. / 현상 유지.
효율성. / 비효율성.
결론성. / 평범함.
짧음. / 중복성.

모든 글쓰기에서 내용 측면에서 다음과 같은 속성을 처음부터 가장 높은 수준으로 실현해야합니다.

상위 개념.
요약.
뿌리.
일반성.
기본성.
추상성.
순수성.
집합성.
일관성.
보편성.
포괄성.
형식.
간결함.
논리성.
실증성.
객관성.
참신함.
파괴성.
효율성.
결론성.
짧음.

이를 최우선 순위로 두고 텍스트 내용을 작성하세요.
가능한 한 빨리 내용을 완성하세요.
내용을 작성하는 즉시 본문으로 병합하세요.
가장 높은 우선순위를 부여하세요.
예를 들면 다음과 같습니다.
고유명사를 사용하지 마세요.
추상화 수준이 낮은 현지 단어를 사용하지 마세요.

고급 컴퓨터 프로그래밍 기술을 글 작성 과정에 적극적으

로 적용합니다.

예시.
객체 사고에 기반한 작문 기법.
클래스 및 인스턴스의 개념을 글쓰기에 적용합니다.
상위 수준의 수업 내용을 우선적으로 설명합니다.

예시.
글쓰기에 애자일 개발 방법 적용.
다음 작업을 자주 반복합니다.
전자책의 내용 업그레이드.
전자책 파일을 공용 서버에 업로드합니다.

기존 방식과 다른 학술 논문 작성 방법을 채택했습니다.
전통적인 학술 논문 작성 방식은 설명 내용을 도출하는 데 비효율적입니다.

책을 쓰면서 제가 생각한 관점입니다.
다음과 같은 내용입니다.

조현병 환자의 관점.
사회에서 가장 낮은 계급의 관점.
사회에서 최악의 대우를받는 사람들의 관점.
사회에서 거부, 차별, 박해, 배척, 고립을 당하는 사람들의 관점.
사회적으로 부적응한 사람들의 관점.
사회에서 살아가는 것을 포기한 사람들의 관점.
질병의 사회적 지위가 가장 낮은 환자의 관점.
사회에서 가장 해로운 사람의 관점.
사회에서 가장 미움을받는 사람의 관점.
평생 사회와 단절된 채 살아온 사람의 관점.
생명체와 사람에 대해 근본적으로 실망한 사람의 관점.

삶과 사람에 대해 절망적 인 사람의 관점에서.
삶을 포기한 사람의 관점에서.
자신이 앓은 질병으로 인해 자신의 유전적 자손을 갖는 것을 사회적으로 거부당한 사람의 관점.
질병으로 인해 수명이 매우 짧습니다. 그렇게 될 운명에 처한 사람의 관점.
질병으로 인해 매우 짧은 삶을 살 운명에 처한 사람의 관점. 이것은 생명이 미리 결정된 사람의 관점입니다.
질병으로 인해 일생 동안 능력을 발휘할 수 없음. 이것은 이것을 확신하는 사람의 관점입니다.
질병으로 인해 평생 동안 사회로부터 학대와 착취를 당하는 것. 이것은 이것을 확신하는 사람들의 관점입니다.
그런 사람이 생명체와 인간 사회에 대해 내부 고발하는 관점.

내 인생의 목표.
그것은 다음과 같이 구성됩니다.
남성과 여성의 성 차이.
인간 사회와 생물 사회.
살아있는 것 자체.
이러한 것들의 본질을 스스로 분석하고 명확히하는 것.

생물에 대한 저의 목표는 다음과 같은 사람들로 인해 크게 방해를 받았습니다.

남성이 지배하는 사회의 사람들. 예시. 서구 국가들.
그러한 남성 중심 사회에 의해 지배되는 여성 중심 사회의 사람들. 예. 일본과 한국.
그들은 여성이 지배하는 사회의 존재를 결코 인정하지 않습니다.
그들은 남성과 여성의 본질적인 성 차이를 결코 인정하지 않습니다.
그들은 성 차이에 대한 연구를 사회적으로 방해하고 금지

합니다.
이러한 태도는 본질적으로 성 차이의 본질을 밝히는 데 방해가 되고 해롭습니다.

인간과 비인간 생명체 사이의 본질적인 공통점.
그들은 결코 그것을 인정하지 않을 것입니다.
그들은 필사적으로 인간과 비인간 생명체를 구별하고 차별하려고 합니다.
그들은 인간이 비인간 생명체보다 우월하다는 것을 필사적으로 주장하려고 합니다.

이러한 태도는 본질적으로 인간 사회와 생명체 사회의 본질을 명확히하는 데 방해가되고 해 롭습니다.

여성이 지배하는 사회에서 여성. 예시. 일본 사회의 여성.
그들은 표면적으로는 여성이 지배하는 사회에서 여성의 우월성을 인정하지 않습니다.
여성 전용 사회와 여성 지배 사회의 내면에 대한 진실.
그들은 결코 그 사실을 인정하지 않을 것입니다.
이들의 태도는 본질적으로 남성과 여성 간의 성 차이의 본질을 밝히는 데 방해가 되고 해롭습니다.
그들의 태도는 인간 사회와 생명체 사회의 본질을 밝히는 데 본질적으로 해롭습니다.

위와 같은 사람들.
그들의 태도는 내 인생 목표를 근본적으로 방해했습니다.
그들의 태도는 제 삶을 근본부터 뒤흔들고 파괴하고 망가뜨렸습니다.
저는 이러한 결과에 대해 매우 화가 납니다.
저는 그들에게 망치를 내려치고 싶습니다.
나는 그들이 어떤 대가를 치르더라도 다음 사항을 이해하도록 만들고 싶습니다.
무슨 일이 있어도 다음 사항을 스스로 해결하고 싶습니다.
//

남성과 여성의 성 차이에 대한 진실.
인간 사회와 생명체 사회에 대한 진실.
//

인간 사회를 냉정하고 객관적으로 분석하고 싶었습니다.
그래서 일시적으로 인간 사회로부터 고립되었습니다.
인간 사회를 조감하게 되었습니다.
매일매일 인터넷을 통해 인간 사회의 트렌드를 계속 관찰했습니다.

그 결과.
다음과 같은 정보를 얻었습니다.
인간 사회 전체를 아래에서 위로 내려다보는 독특한 관점.

그 결과.
다음과 같은 정보를 스스로 얻을 수 있었습니다.
//
남성과 여성의 성 차이의 본질.
인간 사회와 생명체 사회의 본질.
//

결과.
새로운 인생 목표가 생겼어요.

나의 새로운 인생 목표.
그들의 사회적 간섭에 반대하고 도전하는 것.
그리고 사람들에게 다음 사항을 전파하는 것입니다.
//
내가 스스로 발견 한 성 차이에 대한 진실.
내가 스스로 파악한 인간 사회와 생명체 사회에 대한 진실.
//

그 목표를 실현하기 위해 이 책을 만들고 있습니다.
나는 이러한 목표를 실현하기 위해이 책의 내용을 하루하루 부지런히 계속 수정하고 있습니다.

(2022년 2월 초판 발행)

제 책의 내용. 그것들의 자동 번역 과정.

방문해 주셔서 감사합니다!

저는 책의 내용을 자주 수정하고 있습니다.
따라서 독자들은 수시로 사이트를 방문하여 새 책이나 개정판을 다운로드하는 것이 좋습니다.

자동 번역을 위해 다음 서비스를 사용합니다.

DeepL Pro
https://www.deepl.com/translator

이 서비스는 다음 회사에서 제공합니다.

DeepL GmbH

내 책의 원어는 일본어입니다.
내 책의 자동 번역 순서는 다음과 같습니다.
일본어— 영어— 중국어,러시아어

즐기세요!

내 약력.

저는 1964년 일본 가나가와현에서 태어났습니다.
1989년 도쿄대학교 문학부 사회학과를 졸업했습니다.
1989년 일본 국가 공무원 시험 사회학 분야 1급에 합격했습니다.
1992년에는 심리학 분야에서 일본 국가 공무원 시험 1급에 합격했습니다.
대학을 졸업한 후 일본의 대형 IT 회사의 연구소에서 컴퓨터 소프트웨어 프로토타입 제작에 종사했습니다.
지금은 회사에서 은퇴하고 글쓰기에 전념하고 있습니다.

Table of Contents